Super Smash Bros. for Nintendo 3DS

Preparar um Combate

Modos de Jogo

Outros

Lutadores

Assistência Técnica

1 Informações Importantes

Antes de utilizar esta aplicação, leia atentamente este manual. Se a aplicação se destinar a crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

- ✦ Salvo indicado em contrário, todas as referências a "Nintendo 3DS" neste manual referem-se às Consolas Nintendo 3DS™ e Nintendo 3DS™ XL.
- ✦ Salvo indicado em contrário, todas as referências a "Nintendo 3DS" neste manual também se aplicam à Consola Nintendo 2DS™, excluindo as referências às funcionalidades que fazem uso dos gráficos 3D. As funcionalidades que exijam fechar a Consola Nintendo 3DS podem ser ativadas se utilizar o interruptor do modo de descanso.

⚠ IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir do Menu HOME. Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Seleção de Idioma

O idioma da aplicação dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta oito idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol, italiano, neerlandês, português e russo. Pode alterar o idioma da aplicação modificando as definições de idioma da consola. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte o manual eletrónico das Definições da Consola.

✦ As capturas de ecrã presentes neste manual são retiradas da versão inglesa da aplicação.
✦ Em certas ocasiões poderá ser necessário fazer referência a partes específicas de uma captura de ecrã. Nesses casos, as referências incluem o texto inglês entre parênteses retos.

Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da sua região:

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

Classification Operations Branch

(Austrália):
www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):
www.classificationoffice.govt.nz

Rússia:
minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Advertências

Esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) é licenciada pela Nintendo apenas para utilização pessoal e não comercial com a sua Consola Nintendo 3DS. A utilização de quaisquer serviços online desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta da Nintendo 3DS.

A reprodução ou utilização não autorizada é proibida.
Esta aplicação dispõe de medidas de proteção técnica para impedir a cópia ou a reprodução de conteúdos.
Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas para utilização com dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS

ou das suas aplicações, nem para utilização com qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS.
Após a atualização da Nintendo 3DS ou das suas aplicações, quaisquer dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, ou qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS podem fazer com que a sua Consola Nintendo 3DS deixe de funcionar permanentemente e causar a eliminação de conteúdos.

V-1403771

CTR-P-AXCP-03

2 Partilhar Informações

Os conteúdos criados por utilizadores podem ser mensagens, personagens Mii™, imagens, fotos, vídeos, ficheiros áudio, padrões QR Code™, etc.

Trocar Conteúdos

A seguir, são apresentadas precauções gerais relativas à troca de conteúdos com outros utilizadores. O tipo de conteúdos que se podem trocar dependerá de cada aplicação.

- Os conteúdos carregados podem ser vistos por outros utilizadores. Também podem ser copiados, modificados e redistribuídos por terceiros.
  Tenha em atenção que, uma vez enviados, não é possível apagar estes conteúdos ou limitar a sua utilização.

- Quaisquer conteúdos carregados podem ser removidos sem aviso prévio. A Nintendo pode também remover ou ocultar conteúdos que considere inapropriados.

- Precauções a ter quando criar e carregar conteúdos...
  - Não inclua qualquer informação que possa ser utilizada para o identificar a si ou a terceiros, como, por exemplo, o nome, o endereço de e-mail, a morada ou

o número de telefone.

- Não inclua nada que possa ser considerado danoso ou ofensivo por terceiros, ou que cause desconforto.
- Não infrinja os direitos dos outros. Não utilize conteúdos de terceiros ou que exibam fotos, imagens e vídeos de terceiros sem a sua permissão.
- Não inclua conteúdos ilegais ou que promovam atividades ilegais.
- Não inclua quaisquer conteúdos que violem a moralidade pública.

3 Funcionalidades Online

Ao estabelecer uma ligação à Internet através deste jogo, poderá:

- Participar em combates online (pág. 15)
- Enviar/receber mensagens curtas (pág. 15)
- Assistir a combates ou publicar repetições (pág. 16)
- Publicar fotografias e Lutadores Mii (pág. 16)
- Utilizar as funcionalidades do Miiverse™ (pág. 22)
- Adquirir conteúdos descarregáveis (pág. 23)

◆ Tenha em conta que o seu perfil poderá ser visualizado por jogadores de todo o mundo.

◆ Para mais informações sobre como ligar a sua Consola Nintendo 3DS à Internet, consulte o manual de instruções da consola.

◆ Para poder utilizar as funcionalidades do Miiverse, deverá já ter iniciado a aplicação e realizado a configuração inicial.

Esta aplicação é compatível com a Nintendo Network™.

A Nintendo Network é um serviço online que lhe permite jogar com outros utilizadores de qualquer parte do mundo, descarregar novos conteúdos adicionais... e muito mais!

Precauções Online

- Se publicar, enviar ou disponibilizar informação ou conteúdo através da comunicação sem fios, não inclua detalhes que possam identificá-lo, como o seu nome, endereço de e-mail, morada ou número de telefone, por exemplo, já que esta informação poderá ser consultada por terceiros. Quando escolher um nome de utilizador ou uma alcunha para as suas personagens Mii, não utilize o seu nome real, já que essa informação poderá ser consultada por terceiros sempre que utilizar a comunicação sem fios.
- Os códigos de amigo fazem parte de um sistema que lhe permite estabelecer uma relação de amizade com outros utilizadores, para que possa jogar, comunicar

e interagir com pessoas que conhece. Se trocar códigos de amigo com estranhos, correrá o risco de receber informação ou mensagens com linguagem ofensiva ou conteúdo inadequado. Essas pessoas poderão ainda consultar informação sobre si que não deseja tornar pública. Por isso, recomendamos que não troque códigos de amigo com pessoas que não conhece.

- Não participe em atividades perigosas, ilegais, ofensivas ou inadequadas que possam causar problemas a outros utilizadores. Em particular, não publique, envie ou disponibilize informação ou conteúdo que ameace, abuse ou incomode outras pessoas, infrinja os direitos de outros (como licenças, direitos de imagem, direito à privacidade, direitos de publicidade ou marcas registadas), ou que cause desconforto a outras pessoas. Em particular, quando enviar, publicar ou disponibilizar fotos, imagens ou vídeos em que apareçam outras pessoas, certifique-se de que obtém a autorização prévia das mesmas. Se for reportada ou confirmada uma conduta inapropriada, pode ser sujeito a penalizações, como ser banido dos Serviços Nintendo 3DS.
- Tenha em atenção que os servidores da Nintendo poderão

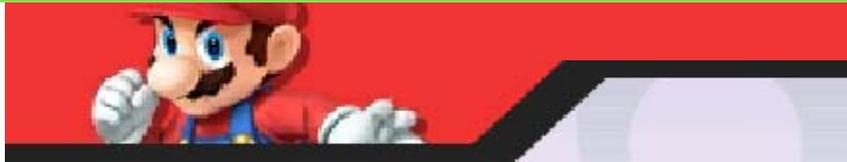
ficar indisponíveis temporariamente e sem aviso prévio, para manutenção na sequência de problemas reportados. Para além disso, os serviços online de determinadas aplicações poderão ser descontinuados.

4 Controlo Parental

Algumas funcionalidades desta aplicação podem ser restringidas através das opções do Controlo Parental enumeradas abaixo.

◆ Para mais informações sobre o Controlo Parental, consulte o manual de instruções da consola.

- Serviços de Compras Nintendo 3DS
  Restringe a aquisição de conteúdos descarregáveis.
- Miiverse
  Restringe a visualização e a publicação de fotografias e mensagens no Miiverse. É possível restringir a publicação e visualização de mensagens ou apenas a publicação das mesmas.
- Interação Online
  Restringe os combates online com outros jogadores, assim como o envio e a receção de mensagens curtas, fotografias, repetições e Lutadores Mii.
- StreetPass™
  É possível restringir a funcionalidade StreetPass para jogar no modo Smash StreetPass.

5 Que Tipo de Jogo é Este?

O Mario, o Link, o Kirby e muitas outras personagens bem conhecidas abandonam as suas séries e combatem entre si, lançando-se ao ar e para fora do cenário, utilizando uma série de ataques diferentes! Desafie amigos que estejam perto de si ou jogadores de todo o mundo, através de uma ligação sem fios.

Lançar inimigos

1. Provocar danos

Utilize ataques para aumentar os danos causados aos seus inimigos. Quanto mais alta for a percentagem de danos de um lutador, mais longe este será lançado quando sofrer um ataque.

2. Atingir inimigos com Ataques Smash

Utilize poderosos Ataques Smash para lançar os adversários para fora do cenário.

Recuperação

Mesmo que tenha sido lançado para fora do cenário, poderá tentar regressar à luta, fazendo uso dos movimentos e saltos da personagem com a qual estiver a jogar. Nada de desistir!

6 Iniciar um Jogo

Ao iniciar o jogo, ser-lhe-á pedido que configure as definições do SpotPass™ (pág. 24).

Menu Principal

Selecione um modo de jogo ou outra opção.

Smash	Selecione um lutador, um cenário e... que comece o combate (pág. 14)!
Online	Estabeleça uma ligação à Internet para disputar combates multijogador online ou assistir a combates de outros jogadores (págs. 15 e 16).

Aventura Smash [Smash Run]	Explore um vasto labirinto enquanto combate inimigos e, quando o seu lutador tiver apanhado melhorias, dispute um combate Smash escolhido de forma aleatória (pág. 17).
Extras [Games & More]	Um conjunto de vários modos. Aqui poderá jogar o modo Clássico, aperfeiçoar a sua técnica no modo Estádio, personalizar os lutadores, ver repetições que tenha guardado e muito mais (pág. 18).

Desafios [Chal-lenges]	Ao atingir determinados objetivos no jogo, receberá recompensas sob a forma de troféus ou movimentos personalizados especiais.
StreetPass	Jogar Smash StreetPass (pág. 19).
Wii U	Jogue online Super Smash Bros.™ for Wii U para utilizar a sua Consola Nintendo 3DS como comando e trocar lutadores personalizados entre as Consolas Nintendo 3DS e Wii U™.
Manual	Toque no símbolo do manual no ecrã inferior para consultar o manual eletrónico.

Avisos e Loja DLC

Toque em "Avisos e Loja DLC" ou prima Ⓨ para ver avisos. Quando estiver no ecrã de avisos, também pode tocar em "Loja DLC" ou premir Ⓨ para aceder à Loja DLC, onde poderá adquirir conteúdos descarregáveis (pág. 23).

Navegar pelos menus

Utilize os seguintes controlos para percorrer os menus:

Escolher uma opção	✣/◯
Confirmar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ

◆ Também é possível navegar por alguns menus utilizando o ecrã tátil.

New Nintendo 3DS

Quaisquer referências a ZL, ZR ou ◯ (Stick C) presentes neste manual referem-se apenas às Consolas New Nintendo 3DS e New Nintendo 3DS XL.

7 Guardar e Apagar Dados

Guardar Dados

A progressão no jogo e as definições que tenham sido alteradas serão guardadas sempre que terminar um combate ou alterar as definições.

Apagar Dados

Logo após carregar o jogo, depois do logotipo Nintendo 3DS desaparecer, mas antes de o ecrã inicial ser exibido, mantenha premidos Ⓐ + Ⓑ + Ⓧ + Ⓨ para apagar todos os dados de gravação deste jogo.

- ✦ Tenha em atenção que, depois de apagados, os dados não poderão ser recuperados.
- ✦ Antes de apagar os dados, certifique-se de que descarregou a última atualização para a aplicação. Caso não o tenha feito, não poderá apagar dados provenientes de outra consola que tenha a última atualização.

- Durante o processo de gravação, não reinicie ou desligue a consola, nem retire o cartão de jogo ou o Cartão SD. Tenha cuidado para não deixar entrar sujidade nos terminais. Qualquer uma destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, uma vez que tal poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.

Se tiver adquirido a versão descarregável:

Se fizer uma cópia da aplicação para um computador pessoal ou outro dispositivo de armazenamento de dados, tenha em atenção que não poderá utilizar os dados de gravação da aplicação, mesmo que os copie para o Cartão SD. Não é possível criar cópias de segurança de dados de gravação.

8 Movimentos

Caminhar

Utilize ◎ para caminhar. Quanto maior a pressão exercida, maior será a velocidade com que se deslocará.

Correr

Para correr, mova rapidamente ◎ para a esquerda ou para a direita. Para continuar a correr, não solte ◎.

Agachar-se

Para se agachar e minimizar o efeito de ricochete resultante dos ataques do inimigo, mova ◎ para baixo.

Atravessar plataformas

Prima ◎ repetidamente para baixo para atravessar plataformas.

◆ Esta técnica não funciona com todos os tipos de solo.

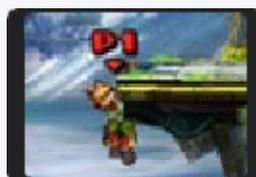
Saltos e Saltos no Ar

Para saltar, mova ◎ para cima. Também poderá premir Ⓧ ou Ⓨ. Para saltar no ar, volte a mover ◎ para cima ou a premir Ⓧ ou Ⓨ.

Salto Trampolim

Quando estiver sobre um inimigo, prima Ⓧ ou Ⓨ para saltar por cima dele. Em alternativa, também poderá mover ◎ para cima e saltar ainda mais alto.

Agarrar Bermas

Se estiver suficientemente próximo de uma berma, a sua personagem poderá agarrá-la. Mova ◎ na direção da berma, salte ou prima o botão de ataque para subir a berma de várias formas.

✦ Alguns lutadores conseguem agarrar bermas com recurso a movimentos ou ferramentas especiais.

Fazer uma Pose

Prima ✜ para que a sua personagem faça uma pose. As poses variam consoante a direção que premir.

✦ Ao fazer uma pose, ficará exposto a ataques inimigos, por isso faça-o apenas quando for possível.

9 Atacar

Ataques Normais

Prima Ⓐ para executar um ataque normal e, se premir repetidamente Ⓐ, desencadeará uma série de ataques. Se estiver a utilizar determinados lutadores, premir Ⓐ fará com que estes ataquem continuadamente até apanharem um inimigo e, em seguida, executem uma série de ataques normais.

Ataques Fortes

Mova ◎ e prima Ⓐ para executar um ataque forte. Dependendo da direção em que mover ◎, será executado um tipo de ataque diferente.

Ataques Smash

Mova rapidamente ◎ e prima Ⓐ em simultâneo ou prima ⊖ para executar um Ataque Smash e arremessar o inimigo.

Carga Smash

Mova rapidamente ◎ e mantenha premido Ⓐ ou mantenha premido ⊖ numa direção para aumentar a potência do ataque. De seguida, solte Ⓐ para executar um Ataque Smash extremamente poderoso.

Investidas

Prima Ⓐ enquanto corre.

Ataques no Ar

Quando estiver no ar, prima Ⓐ para executar ataques. Se mover rapidamente ◎ numa direção e premir Ⓐ ou ⊖, serão executados diferentes tipos de golpes.

Ataques Especiais

Para executar um ataque especial, prima Ⓑ. Ao mover ◎ numa direção e premir Ⓑ, poderá executar vários tipos de movimentos.

Smashes Finais

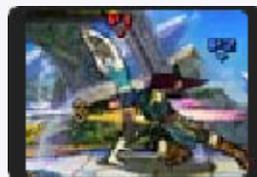
Ao abrir uma Bola Smash (pág. 13) e premir Ⓑ, a sua personagem executará o Smash Final característico desse lutador.

10 Proteger-se

Prima Ⓡ ou ZL para ativar o escudo e proteger-se de ataques inimigos.

✦ O tamanho do seu escudo irá diminuir à medida que o tempo passa ou quando sofrer danos. Se se partir, o lutador ficará temporariamente atordoado e impedido de realizar qualquer ação.

Esquivar

Quando estiver a utilizar o escudo, mova Ⓞ para a esquerda, para a direita ou para baixo para se esquivar na direção pretendida.

✦ Prima Ⓡ ou ZL para se esquivar quando estiver no ar.

Agarrar/Arremessar

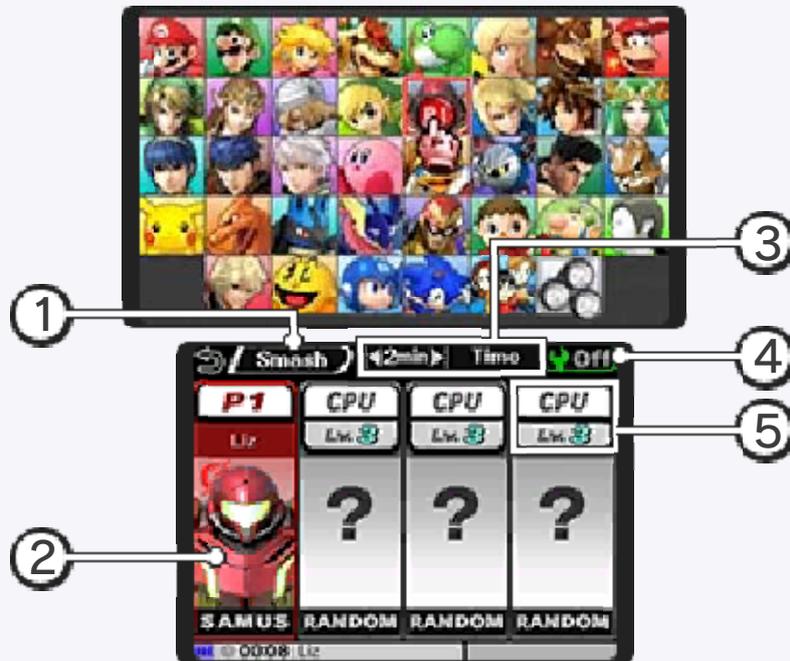
Para agarrar os adversários, prima Ⓛ/ ZR ou Ⓐ quando estiver a utilizar o escudo. Depois de agarrar um inimigo, arremesse-o com Ⓞ ou

ataque-o com Ⓐ.

Ecrã de Seleção de Personagens

Após ter selecionado o modo de jogo, será exibido o ecrã de seleção de personagens. Coloque a ficha P1 (J1) sobre o lutador que quiser utilizar e, em seguida, configure as opções: de ① até ⑤. No final, prima START para dar início ao combate.

◆ Mantenha premido Ⓑ para encher o medidor e regressar ao menu anterior. Para executar esta última ação, também é possível tocar em durante alguns segundos.

◆ As definições disponíveis dependem do modo de jogo selecionado.

① Tipo de Combate

Poderá optar entre um Combate Smash Todos contra Todos ou dividir os lutadores em duas ou três equipas.

② Lutadores

Toque no lutador que estiver a utilizar para mudar a sua aparência.

✦ Para mudar a aparência dos lutadores, também poderá utilizar Ⓛ e Ⓡ ou Ⓧ e Ⓨ.

③ Regras

É possível alterar as regras dos combates, tais como o limite de tempo e as definições dos objetos que surgirão no cenário.

✦ Selecione ◀ ou ▶ para alterar a duração de um combate ou o número de vidas num combate por vidas.

④ Personalização

Selecione "Sim" nesta opção para poder utilizar as personagens criadas no Editor (pág. 18).

⑤ Lutadores CPU

Toque nestes painéis para determinar se irá surgir um lutador controlado pela consola e para escolher o nível de dificuldade do mesmo.

Ecrã de Seleção de Cenário

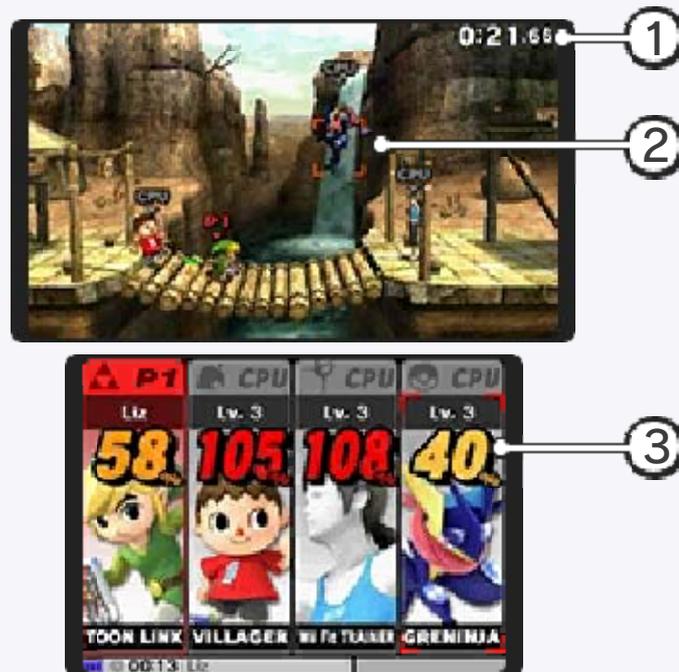
O combate terá início depois de escolhido o cenário.

✦ Em alguns modos de jogo, não é possível escolher o cenário.

Cenários da Versão DF

Prima Ⓧ antes de selecionar um cenário para entrar na Versão DF do mesmo. Nesta versão, o cenário é completamente plano, tal como no cenário Destino Final, e não existem quaisquer obstáculos.

O objetivo de cada combate consiste em atacar e arremessar os inimigos para fora do cenário, de modo a que não consigam voltar. Atinja os lutadores adversários para lhes provocar danos e arremesse-os para fora do cenário com um Ataque Smash!

Ecrã de Combate

① Tempo Restante

② Indicador

Toque num lutador no ecrã tátil para ver um indicador, o que lhe permite ver a posição em que este se encontra.

✦ Esta funcionalidade só está disponível no modo Smash e nos combates finais da Aventura Smash.

③ Dano Total

Valor Smash Global

O Valor Smash Global (V. Smash) [GSP] é um valor apresentado em vários modos, como, por exemplo, os modos Clássico e Estádio e representa a sua perícia face aos restantes jogadores a nível mundial.

✦ Por exemplo, se estiver na posição 147.200 da classificação, estará em vantagem sobre outros 147.199 jogadores a nível mundial.

✦ Esta classificação é obtida através do envio e receção de informações através da Internet. Para conseguir ver o Valor Smash Global, deverá estabelecer ligação à Internet pelo menos uma vez.

Pausa

Prima START para colocar o jogo em pausa, de modo a poder tirar fotografias ou concluir um combate.

✦ As fotografias serão guardadas no Cartão SD.

Resultados

No final do combate, será exibido o ecrã de resultados. Dependendo do modo de jogo selecionado, poderá também receber golpázios.

Golpázios

Poderá utilizar os golpázios para comprar troféus, entre outras coisas.

Prima Ⓐ quando estiver perto de um item para o apanhar e volte a premir Ⓐ para o utilizar. Para largar o item, prima Ⓛ/ZR. Também poderá lançá-lo, movendo ◎ e premindo Ⓛ/ZR simultaneamente.

Informações sobre Itens

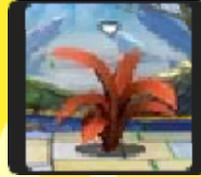
Ao apanhar ou tocar em alguns itens, os seus efeitos são imediatos, enquanto que, no caso de outros, terá de aguardar alguns momentos ou lançá-los contra um inimigo para descobrir o respetivo efeito.

Bola Mestra (ajuda)

Ao lançar uma Bola Mestra, irá surgir um Pokémon Mítico ou Lendário para o ajudar.

Recipientes (transporte)

Ao atacar ou lançar um recipiente, este abrir-se-á, revelando o respetivo conteúdo.

Também poderá obter outros itens arrancando a erva do solo.

Frasco com Fada (recuperação)

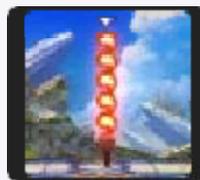
Se obtiver um destes itens quando o medidor de danos estiver a 100% ou mais, irá recuperar 100 pontos de energia. Se o medidor estiver a menos de 100%, poderá lançar o item contra os seus inimigos.

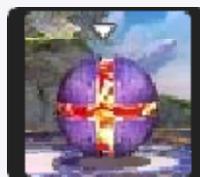
✦ Se o medidor de danos do seu inimigo estiver a 100% ou mais, o item irá regenerá-lo quando o atingir.

Supercogumelo (transformação)

Ao tocar neste item, os lutadores ficarão maiores e mais poderosos.

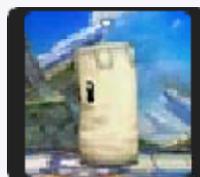
Barreira de Fogo (corpo a corpo)

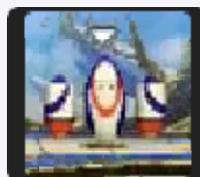
Se atingir os inimigos com esta arma, estes sofrerão danos e ficarão a arder. Ao executar golpes, o número de bolas de fogo irá diminuir pouco a pouco.

Bomba X (lançamento)

Ao detonar, este item provoca uma enorme explosão em forma de X, capaz de atravessar qualquer superfície.

Steel Diver (tiro)

Dispara pequenos torpedos.

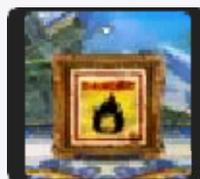
Saco de Boxe (murros)

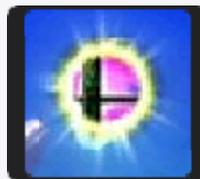
Golpeie o saco para fazer cair os itens.

Mochila Propulsora (acessórios)

Para voar utilizando a mochila propulsora, mova ◎ para cima. Também poderá premir Ⓧ ou Ⓨ.

Peças da Dragoon (combinação)

Reúna as três peças para completar a lendária Dragoon.

Caixa Explosiva (explosão)

Queime-a ou atinja-a com um ataque forte para provocar uma explosão.

Bola Smash (Smash Final)

Destrua a bola e, em seguida, prima Ⓑ para executar o Smash Final.

✦ Para além destes, existem muito mais itens!

14 Smash

Escolha o cenário, defina as regras e jogue contra amigos ou lutadores controlados pela consola.

Smash (a solo)

Enfrente ou jogue em equipas com lutadores controlados pela consola.

Smash (em equipa) (Jogo Local)

Podem combater até quatro jogadores.

✦ Quando estiver a disputar um combate no modo de jogo local, não será possível ativar o Modo de Descanso.

Do Que Vai Precisar:

- Uma Consola Nintendo 3DS por jogador;
- Uma cópia da aplicação por jogador.

Configuração

O combate terá início depois de o anfitrião criar a partida e os restantes jogadores se juntarem à mesma.

◆ As regras do combate podem ser definidas pelo anfitrião.

Criar Partida

1. Selecione "Criar Partida" [Host Game].

2. Determine as regras, escolha uma personagem e prima START.
3. Escolha o cenário pretendido.
4. Treine técnicas de combate até que todos os participantes estejam prontos. Quando todos os jogadores estiverem a postos, prima L e R para iniciar a partida. Se quatro jogadores estiverem prontos, o combate terá início automaticamente.

Entrar na Partida

1. Escolha a partida na qual deseja participar.
2. Escolha uma personagem e prima START.
3. Escolha um cenário.
4. Treine enquanto aguarda pelos outros jogadores.

Regras

Selecione esta opção para alterar as regras dos combates, o limite de tempo, o número de vidas, as definições dos objetos que surgirão no cenário e muito mais.

Combate (Internet)

Estabeleça uma ligação à Internet e enfrente jogadores de todo o mundo. No menu Online, selecione "Com Amigos" ou "Com Todos".

- ✦ Se ativar o Modo de Descanso durante um combate online, considerar-se-á que desligou a consola e não poderá jogar online temporariamente.
- ✦ Para combater contra outros jogadores no modo Com Amigos, todos os intervenientes na partida terão de se ter adicionado uns aos outros como amigos. Adicione jogadores como amigos no Menu HOME, acedendo à Lista de Amigos.

Com Amigos

Jogue contra os seus amigos. O combate terá início depois de o anfitrião criar a partida e os restantes jogadores se juntarem à mesma.

Criar Partida

1. Selecione "Nova Partida".
2. Determine as regras, escolha

uma personagem e prima START.

3. Escolha o cenário pretendido.
4. Treine técnicas de combate até que todos os participantes estejam prontos. Quando todos os jogadores estiverem a postos, prima L e R para iniciar a partida. Se quatro jogadores estiverem prontos, o combate terá início automaticamente.

◆ O anfitrião determina as regras do primeiro combate. A partir do segundo combate, as regras são definidas pelo jogador que termine em último lugar no combate anterior.

Entrar na Partida

1. Escolha a partida na qual deseja participar.
2. Escolha uma personagem e prima START.
3. Escolha o cenário pretendido.
4. Treine enquanto aguarda pelos outros jogadores.

Mensagens Curtas

Durante os combates, poderá fazer poses para mostrar mensagens curtas aos seus amigos.

◆ Não utilize termos ofensivos quando escrever mensagens curtas.

Com Todos

Enfrente jogadores de todo o mundo. Lute com unhas e dentes no modo Por Glória ou divirta-se um pouco no modo Por Diversão.

Por Glória	Combata num cenário da versão DF escolhido de forma aleatória. Os resultados do combate (incluindo as derrotas que sofrer) serão registados.
Por Diversão	Combata num cenário escolhido de forma aleatória, com exceção do nível Destino Final. Só serão registadas as vitórias obtidas.

Perfil

Toque numa personagem no ecrã de resultados após um combate e aceda ao respetivo perfil.

✦ Para configurar o seu perfil, aceda a Extras, depois escolha "Opções", de seguida "Opções de Internet" e, finalmente, selecione "Perfil".

Denunciar e Bloquear Utilizadores

Ao aceder ao perfil de outro jogador, poderá denunciá-lo ou bloqueá-lo caso este tenha adotado uma conduta inadequada.

✦ As denúncias infundadas poderão dar origem à suspensão do jogador que enviou a denúncia, impedindo-o assim de participar em combates online.

✦ Para remover jogadores da lista de jogadores bloqueados, aceda ao menu Online e prima START durante mais de três segundos.

Sobre Restrições Online

Abandonar um combate a meio, autodestruir-se demasiadas vezes, não fazer nada durante uma partida ou atacar sucessivamente um jogador, poderão resultar na restrição temporária de disputar combates online.

16 Online (Outros Modos)

Espetador (Internet)

Neste modo, poderá assistir aos combates online de outros jogadores, ver as repetições de outros jogadores e consultar as estatísticas mundiais.

Espetador	Veja repetições ou aposte golpázios nos combates online de outros jogadores.
Canal de Repetições	Assista a repetições dos combates disputados por uma personagem específica.
Estatísticas Mundiais	Consulte as estatísticas mundiais e veja onde as pessoas estão a jogar online.

Partilhar

Aqui pode aceder aos conteúdos partilhados por jogadores de todo o mundo ou enviar os seus próprios conteúdos aos seus amigos e a outros jogadores.

Ver

Descarregue conteúdos publicados por outros jogadores, tais como fotografias, repetições e Lutadores Mii. De seguida, poderá ver no Cofre os conteúdos descarregados ou utilizar os novos Lutadores Mii em combates.

- ✦ Os conteúdos descarregados serão guardados no cartão SD.

Enviar

Publique os seus próprios conteúdos no servidor, tais como fotografias, repetições e Lutadores Mii.

- ✦ Para receber conteúdos enviados pelos seus amigos, selecione "Extras", toque em "Opções", selecione "Opções de Internet" e ative a opção Dados de Amigos.
- ✦ Os dados enviados serão guardados nos servidores da Nintendo durante 30 dias e serão apagados após esse período.

Conquista

Um evento em que um máximo de três equipas poderão combater entre si. Poderá participar no combate para ganhar pontos e apoiar uma das equipas. Selecione "Conquista" para ver qual a equipa que está a ganhar, bem como outras informações.

◆ Este modo só se encontra disponível quando estiver a decorrer uma Conquista.

Como jogar no modo Conquista

Quando jogar combates Com Todos como uma das personagens participantes na Conquista em curso, os pontos que obtiver serão atribuídos a essa personagem. Ganhará a personagem que obtiver mais pontos durante o combate. Se ganhar a personagem que apoiou mais vezes, receberá uma recompensa!

◆ Se participar num combate em que os pontos obtidos vão para uma equipa, não poderá voltar a fazê-lo durante algum tempo.

17 Aventura Smash

Enfrente inimigos num enorme labirinto e prepare o seu lutador para o combate final.

Equipar [Set-up]

É possível alterar as habilidades de uma personagem e escolher objetos que poderá utilizar durante o combate.

- ✦ Cada objeto tem um determinado peso. Se o limite de peso for ultrapassado, não será possível utilizar esse objeto.
- ✦ O peso máximo suportado por uma personagem depende da sua velocidade.

Ecrã de Jogo

Explore o labirinto, à medida que derrota inimigos e reúne melhorias. Quando o tempo terminar, terá início um combate final, que poderá ser, por exemplo, um Combate Smash com regras especiais!

① Limite de Tempo

② Objeto

Toque no objeto para o utilizar.

③ Características Melhoradas

④ Mapa [Map]

Exibe o ecrã do mapa.

Experimente minijogos, altere as definições de jogo e muito mais!

A Solo [Solo]

Jogue a solo nos modos Clássico ou Estádio.

Clássico

Percorra o mapa e desafie os adversários controlados pela consola. Quando o caminho se dividir em dois, escolha a direção pretendida com ◎.

Intensidade

Altere a intensidade apostando uma quantidade maior ou menor de golpázios. Quanto maior for a intensidade, maior será a recompensa.

Lendas Smash

Defronte uma série de lutadores controlados pela consola. O total de danos sofridos não irá baixar entre combates, por isso, o segredo para a vitória é utilizar da melhor forma os itens curativos disponíveis na área de repouso.

Estádio

Jogue os modos Smash contra Todos, Rebente os Alvos e Basebol Smash.

Treino

Melhore as suas técnicas e arrase nos combates Smash.

Em Grupo [Group]

Jogue o modo Lendas Smash ou Smash contra Todos com um amigo através de uma ligação local sem fios.

Editor [Custom]

Crie Lutadores Mii e personalize-os.

Criar um Lutador Mii

Registe personagens que tenha criado no Editor Mii como Lutadores Mii. Depois de escolher o lutador pretendido, poderá personalizar o seu estilo de luta e os seus acessórios.

✦ Mesmo que apague, no Editor Mii, a personagem Mii utilizada para criar o Lutador Mii, o lutador não será eliminado.

amiibo

Treine o seu amiibo™ e transforme-o no seu próprio lutador FIG (figura) (págs. 20-21).

Cofre [Vault]

Veja os troféus ganhos, os registos, fotografias e muito mais.

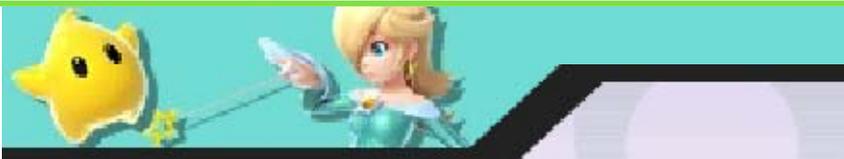
✦ Utilize golpázios ou moedas de jogo para comprar troféus.
✦ Para mais informações sobre moedas de jogo, consulte o manual de instruções da consola.

Fonoteca

Se ligar auriculares à consola, poderá ouvir a música do jogo mesmo com a consola no Modo de Descanso, bastando, para isso, selecionar o Modo Leitor de Música (♪zzz).
Utilize L e R para mudar de música.
Tenha em atenção que os títulos de todas as canções da fonoteca estão em inglês.

Opções
[Options]

Altere os controlos, as definições de som, a espessura do contorno das personagens e as definições do medidor de danos. Aceda às Opções de Internet para editar o seu perfil, as mensagens curtas, entre outras opções.

19 Smash StreetPass

Neste modo, combata contra fichas de personagens reunidas através do StreetPass.

Reunir Fichas de Personagens (StreetPass)

Caso encontre outro jogador que tenha o StreetPass ativo para esta aplicação, serão trocadas fichas de personagens de forma automática, o que fará com que possam defrontar-se no modo Smash StreetPass.

Ativar o StreetPass

Para ativar o StreetPass, selecione "StreetPass" no menu principal e, de seguida, toque em OK.

✦ Para desativar o StreetPass para este título, aceda ao Menu HOME e selecione "Definições da Consola". Em seguida, toque em "Gestão de Dados" e, por fim, "Gestão do StreetPass".

Smash StreetPass

Prepare-se para combates Smash StreetPass ou altere as definições.

Smash StreetPass [Street-Smash]	Entre em combate e atinja as fichas de personagens do adversário.
Treino [Practice]	Entre numa partida de treino de Smash StreetPass.
Perfil [Profile]	Edite a mensagem de combate a enviar através do StreetPass ou selecione a ficha de personagem pretendida.
Recordes [Records]	Consulte os recordes do Smash StreetPass.
Tutorial	Assista ao tutorial do Smash StreetPass.

Como jogar Smash StreetPass

Utilize a sua ficha de personagem para atingir a dos adversários. Receberá golpázios por cada ficha de personagem do inimigo que saia do cenário.

Controlos

Mover-se

Utilize ◎ para mover a sua ficha de personagem na direção pretendida.

Atacar

Prima Ⓐ para atacar. Mantenha premido Ⓐ para carregar o ataque e solte esse mesmo botão para executar uma poderosa investida.

✦ Ataque a ficha de personagem de um adversário pelas costas para o lançar pelos ares.

Escudo

Prima Ⓡ para se proteger com o escudo.

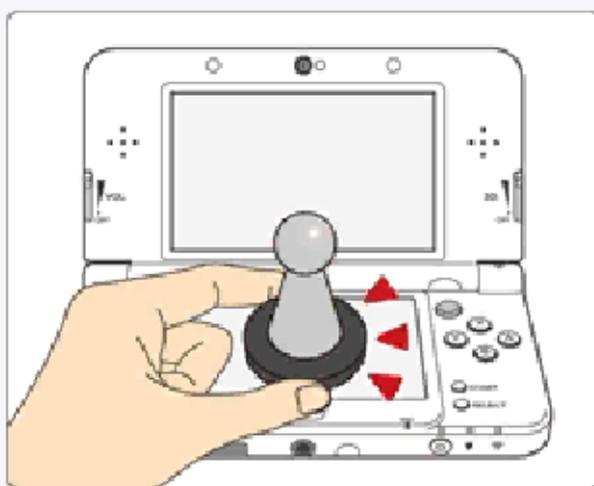
Esquivar

Enquanto se protege dos ataques do inimigo, mova ◎ na direção em que se quiser esquivar.

Contra-ataque

Se conseguir esquivar-se de um ataque adversário no último segundo, prima Ⓐ para contra-atacar.

20 amiibo

Esta aplicação é compatível com amiibo . Pode usar acessórios amiibo compatíveis, colocando-os sobre o ecrã tátil de uma Consola New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL.

Os seus amiibo são muito mais do que apenas figuras. Pode usar a tecnologia NFC (comunicação de campo próximo) para ligá-los a aplicações compatíveis e jogar com eles. Para mais informações, visite http://amiibo.nintendo.eu/

- ✦ Cada amiibo só pode conter dados de jogo de uma aplicação de cada vez. Para criar novos dados num amiibo que já contenha dados de outro jogo, terá de apagar os dados de jogo existentes. Para tal, toque no símbolo no Menu HOME e,

de seguida, aceda às Definições dos amiibo.

- Um amiibo pode ser lido por múltiplas aplicações compatíveis.
- Se os dados do seu amiibo estiverem danificados e não puderem ser restaurados, toque no símbolo no Menu HOME e aceda às Definições dos amiibo para restaurar os dados.

IMPORTANTE

Basta aproximar o amiibo ao ecrã tátil para que a consola o detete. Não faça força com o amiibo nem o faça deslizar sobre o ecrã.

21 Jogar com amiibo

Se utilizar uma figura amiibo, a personagem poderá aparecer em combates como FIG (lutador-figura). Os lutadores FIG poderão enfrentá-lo como rivais ou lutar ao seu lado como aliados.

- ✦ Não é possível utilizar amiibo com as Consolas Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS. Nestas consolas, não será apresentada a opção relativa aos amiibo em "Extras".
- ✦ Não poderá controlar os FIG.

Como estabelecer ligação com o Super Smash Bros. for Wii U

Pode partilhar dados de amiibo entre ambas as versões do Super Smash Bros. Um amiibo treinado no jogo Super Smash Bros. for Wii U pode ser utilizado na versão para a Nintendo 3DS e vice-versa.

Sobre os amiibo

À medida que as figuras amiibo combatem, irão aumentar de nível, ficando gradualmente mais fortes. Irão aprender novas técnicas segundo o modo como os seus adversários lutam e poderá dar-lhes equipamento para que obtenham novas habilidades e se tornem lutadores únicos.

Configuração Inicial

Aceda a Extras, selecione "amiibo" e, de seguida, toque com o seu amiibo na área NFC para registar o Mii do proprietário e definir a alcunha da figura amiibo e a aparência da personagem.

✦ Não será necessário efetuar a configuração inicial se o amiibo já tiver sido utilizado na versão do jogo para a Wii U.

O que Pode Fazer com os amiibo

Faça-os Lutar como FIG

Para fazer um amiibo aparecer em combate como um adversário ou um parceiro, prima ZR ou ZL quando estiver no ecrã de seleção de personagem no modo Smash e, de seguida, toque com o amiibo na área NFC.

✦ Ao tocar com várias figuras amiibo na área NFC, poderá fazer com que os seus amiibo combatam entre si.

Personalizá-los

Para personalizar um amiibo, selecione "Extras", depois "amiibo" e, em seguida, toque com o seu amiibo na área NFC. Assim, poderá dar-lhe acessórios para alterar o seu ataque, a sua defesa, a sua velocidade, bem como os seus ataques especiais.

✦ Quando der acessórios ao seu amiibo, preste atenção aos valores positivos e negativos que os acessórios causam às características. Estes também influenciam a capacidade de subir de nível do seu amiibo.

Guardar e Apagar Dados de amiibo

Guardar Dados

Quando sair do ecrã de seleção de personagem ou do menu amiibo, terá a oportunidade de gravar dados no amiibo. Toque com o amiibo na área NFC para gravar os seguintes dados.

Quando Sair do Ecrã de Seleção de Personagem

- Características que tenham sido melhoradas através de subida de nível.
- Técnicas de combate aprendidas recentemente.
- Prendas adquiridas.

Quando Sair do Menu amiibo

- Características alteradas.
- Mudanças nos ataques especiais.

Apagar Progressão

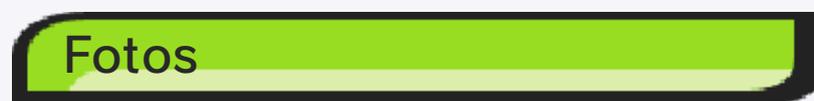
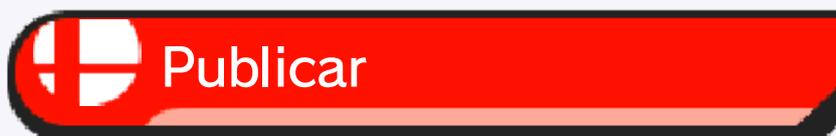
Esta opção faz a figura amiibo regressar ao estado em que estava antes de a ter treinado. Selecione "Extras", toque em "amiibo" e, em seguida, prima Ⓛ + Ⓡ + Ⓧ para apresentar o ecrã onde pode apagar a progressão do amiibo. Por fim, poderá apagar a progressão da figura amiibo se tocar com esta na área NFC.

- ✦ Se o fizer, não irá formatar a alcunha da figura amiibo, o Mii do proprietário ou a aparência da personagem.
- ✦ Tenha em atenção que, depois de apagados, os dados não poderão ser recuperados.

22 Publicar no Miiverse

Ao publicar no Miiverse, poderá partilhar as suas opiniões sobre o jogo e as fotografias que tirou com utilizadores de todo o mundo.

Publicar

Fotos

Para publicar uma fotografia, selecione "Online" e, em seguida, "Partilhar". Poderá também aceder ao Cofre e selecionar "Álbum" para adicionar um comentário antes de publicar.

Adquirir Conteúdos Descarregáveis

Estabeleça ligação à Internet para poder adquirir conteúdos descarregáveis, tais como novos lutadores. Pode ter acesso aos conteúdos descarregáveis através da Loja DLC, um portal a partir do qual pode fazer compras na Nintendo eShop com os seus fundos da eShop.

"3DS" e "3DS e Wii U"

Os conteúdos descarregáveis encontram-se divididos em duas categorias: os que são utilizáveis apenas na Nintendo 3DS e aqueles que possuem códigos de download que podem ser utilizados na versão do jogo para a Wii U.

◆ Após adquirir conteúdos descarregáveis da categoria "3DS e Wii U" na Loja DLC, poderá encontrar o código de download destes conteúdos para a versão da Wii U na secção "Movimentos da Conta" na Nintendo eShop da

Nintendo 3DS. De seguida, poderá introduzir o código de download na Nintendo eShop da Wii U.

- Se adquirir conteúdos descarregáveis da categoria "Wii U e 3DS" na Nintendo eShop da Wii U, poderá encontrar o código de download destes conteúdos para a versão da Nintendo 3DS na secção "Movimentos da Conta" da aplicação. De seguida, deverá introduzir o código de download na Loja DLC da versão do jogo para a Nintendo 3DS.
- Os códigos de download são válidos durante 90 dias a partir do momento da compra.

Como Adquirir Conteúdos

① Selecione "Avisos e Loja DLC" a partir do menu principal.

② Selecione "Loja DLC".

③ Encontre os conteúdos descarregáveis que deseja adquirir e selecione "Avançar para a Compra".

- Leia atentamente as informações relativas à compra e, de seguida, selecione "OK".

④ Selecione "Comprar".

✦ Certifique-se de que lê todas as informações exibidas no ecrã de informações adicionais.

⑤ Após receber os conteúdos descarregáveis, regressará ao menu da Loja DLC.

Acerca da Aquisição de Conteúdos Descarregáveis

● Pode consultar os conteúdos descarregáveis adquiridos nos Movimentos da Conta da Nintendo eShop.

● Estes conteúdos não são reembolsáveis nem podem ser trocados por outros produtos ou serviços.

● Uma vez adquiridos, os conteúdos podem ser descarregados novamente sem custos adicionais.

✦ Tenha em consideração que os conteúdos descarregáveis adquiridos poderão deixar de estar disponíveis para download caso o serviço seja suspenso/descontinuado ou caso apague a sua conta Nintendo eShop ou a Nintendo Network ID. Para mais informações, consulte o manual eletrónico da Nintendo eShop.

● Os conteúdos descarregáveis adquiridos serão guardados no cartão SD.

- Estes conteúdos são compatíveis apenas com a Consola Nintendo 3DS utilizada para os adquirir. Os itens adquiridos guardados no cartão SD não poderão ser utilizados noutras Consolas Nintendo 3DS.

24 Notificações do SpotPass

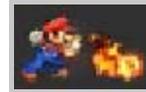
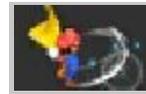
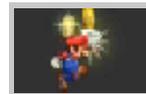
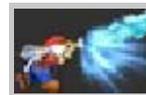
Receber Notificações (SpotPass)

Poderá receber notificações do SpotPass mesmo quando não estiver a jogar este título, desde que a consola esteja no Modo de Descanso. Se o fizer, a consola irá estabelecer ligação à Internet sempre que encontrar um ponto de acesso.

✦ Os dados recebidos através do SpotPass são guardados no Cartão SD, por isso, certifique-se de que tem sempre um Cartão SD inserido na consola.

Utilizar o SpotPass

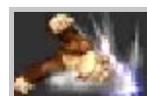
Selecione "Extras" e toque em "Opções". De seguida, aceda às Opções de Internet e, por fim, ative o SpotPass.

✦ Desative o SpotPass para deixar de receber notificações.

25 Mario/Donkey Kong/Link

Donkey Kong

Soco Gigantesco

Um soco poderoso. Prima o botão uma vez para começar a carregá-lo e, uma vez mais, para o executar.

Cabeçada

Executa um golpe para baixo. Se o adversário estiver no solo, será enterrado.

Rodopio Kong

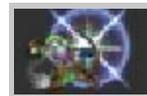
Um remoinho de murros. Pode mover-se para a esquerda e para a direita enquanto roda.

Palmada

Atinge o solo para causar ondas de choque que enviam os adversários pelo ar.

Link

Arco do Herói

Dispara uma flecha. Quanto mais tempo premir o botão, mais longe ela voará.

Bumerangue Tornado

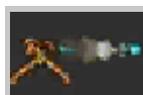
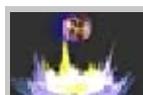
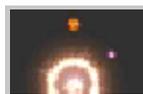
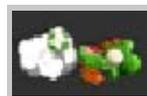
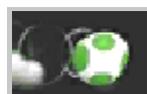
Provoca danos quando é lançado e, ao regressar, pode arrastar os inimigos até si.

Ataque Circular

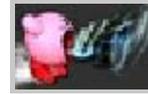
Atinge os inimigos com um ataque circular.
Se utilizado no ar, o lutador subirá mais alto.

Bomba

Surge uma bomba pronta a ser atirada. Esta explode após alguns instantes ou quando atinge algo.

26 Samus/Yoshi/Kirby

Yoshi
Pôr Ovo
Agarra um adversário com a língua, engole-o e aprisiona-o num ovo.
Ovo Rolante
Transforma o Yoshi num ovo, permitindo-lhe rolar contra os adversários. Também pode saltar uma vez.
Lançamento de Ovos
Lança um ovo. Pode ajustar o seu ângulo antes de o lançar.
Bomba Yoshi
Salta rapidamente e cai de imediato no chão, disparando estrelas para os lados.

Kirby

Aspirar

Aspira um inimigo. Pode copiar uma das suas habilidades ou cuspi-lo em forma de estrela.

Martelo

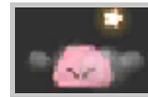
Ataca com um martelo. Quando carregado totalmente, torna-se no ataque Martelo Rotativo.

Golpe Cortante

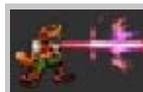
Salta e executa golpes com a espada tanto ao subir como ao descer. Ao aterrar, provoca uma onda de choque.

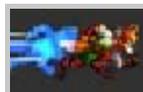
Petrificar

Transforma o lutador num objeto pesado que cai ao chão. Não sofrerá danos durante a transformação.

27 Fox/Pikachu/Luigi

Fox

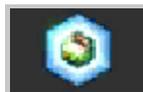
Blaster

Dispara tiros de energia. A arma pode disparar rapidamente, mas os inimigos atingidos não recuarão.

Ilusão Fox

Passa a grande velocidade por entre os adversários para lançá-los pelos ares.

Fox Flamejante

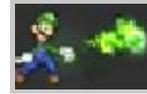
Propulsiona o Fox, envolto em chamas. Pode alterar a direção do ataque enquanto se carrega.

Refletor

Ativa um escudo que repele projéteis na direção de onde vieram, aumentando a sua velocidade e a sua potência.

Pikachu
Descarga Elétrica
Lança uma bola de eletricidade que ressalta pelo cenário.
Quebra-Crânios
Lança-se para o lado a rodopiar. Pode ser carregado.
Ataque Rápido
Um movimento rápido em qualquer direção. Mude de direção no ar para se mover novamente.
Trovão
Invoca um poderoso raio. Se também atingir o Pikachu, cria uma descarga que causa mais danos.

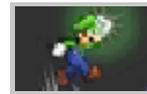
Luigi

Bola de Fogo

Lança uma bola de fogo em frente que ressalta nas paredes e no chão.

Míssil Verde

Lança-se para o lado. Pode ser carregado. O Luigi pode ficar preso em paredes ou até explodir!

Soco Supersalto

Um soco voador ascendente que é mais poderoso se atingir inimigos no início do ataque.

Ciclone Luigi

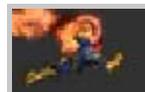
Rodopia repetidamente, podendo mover-se para os lados. Prima repetidamente o botão de ataque para levantar voo.

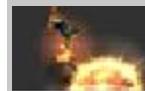
Captain Falcon

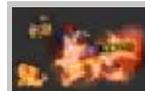
Soco Falcon

Carrega brevemente e, de seguida, ataca. Mova-se para trás para atingir adversários atrás de si.

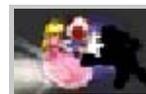
Soco Predador

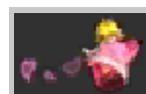
Avança para a frente e dá um soco. No solo, lança o inimigo pelo ar e, no ar, o ataque tem efeito meteorito.

Propulsão Falcon

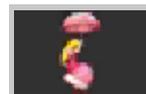
Dá um grande salto para cima e, se atingir um adversário, empurrá-lo-á com uma explosão.

Pontapé Falcon

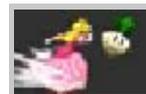
No solo, executa um pontapé voador em linha reta. No ar, o pontapé será executado na diagonal para baixo.

Peach

Toad

Utiliza um Toad como escudo. Se for atingido, liberta esporos que causam danos.

Explosão Peach

Salta para o lado e atinge os adversários com a anca. Se falhar, a queda não será suave.

Guarda-Sol Peach

Dá um grande salto no ar e abre o guarda-sol. Mantenha-o aberto para poder planar.

Legume

Arranca um legume do solo. Os danos que causa quando é lançado dependem do seu estado de espírito.

Bowser

Bafo de Fogo

Cospe fogo. O alcance do ataque diminui se o utilizar demasiado. Pode controlar ligeiramente o ângulo.

Suplex Voador

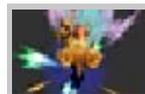
Agarra um adversário, dá um salto no ar e, por fim, esmaga-o contra o solo.

Fortaleza Giratória

Gira a carapaça para espetar os inimigos. Quando utilizado no ar, consegue elevar-se ligeiramente.

Bomba Bowser

No ar, esmaga os inimigos contra o solo. Quando utilizado no solo, lança-os primeiro pelos ares.

Zelda/Sheik/Marth

Zelda

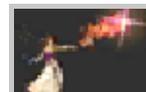
Amor de Nayru

Ⓑ

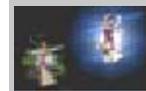
Cria um cristal giratório que reflete projéteis. Os fragmentos podem arremessar inimigos.

Fogo de Din

◀▶ + Ⓑ

Um feitiço de fogo que pode controlar se mantiver o botão premido. Quanto mais longe o lançar, mais forte será!

Vento de Farore

▲ + Ⓑ

Teletransporta a Zelda na direção escolhida, podendo causar danos aos adversários onde desaparece e onde surge.

Armadura Assombrada

▼ + Ⓑ

Invoca uma Armadura Assombrada para proteger a Zelda e atacar os adversários. O ataque pode ser carregado.

Sheik

Tempestade de Agulhas

Prima uma vez o botão para preparar até seis agulhas e prima-o de novo para lançá-las rapidamente.

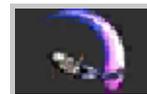
Granada-Vácuo

Lança uma pequena granada que atrai os adversários antes de explodir.

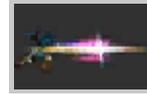
Desaparecer

Permite desaparecer numa potente explosão e reaparecer noutro local.

Mortal com Pirueta

Dá um salto mortal para atingir adversários com o calcanhar. Se acertar, pode dar outro pontapé.

Marth

Quebra-Escudos

Dá uma estocada para a frente que é muito eficaz a destruir escudos. Pode ser carregado.

Dança da Espada

Executa até quatro golpes de espada, que podem variar se mover o lutador para cima ou para baixo.

Golpe Ascendente

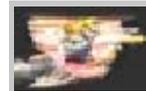
Um golpe ascendente com a espada que causa mais danos no início do ataque.

Contra-Ataque

Executado no momento certo, esquiva-se de um ataque e contra-ataca, de seguida, com um poder de ataque proporcional.

Meta Knight

Tornado Mach

Rodopia para atingir adversários múltiplas vezes. Prima repetidamente o botão para subir pelo ar.

Estocada Perfurante

Rodopia num voo lateral, com a espada em frente. O ângulo de voo pode ser alterado enquanto no ar.

Looping

Atinge os adversários ao voar para cima, voltando a atacar após executar um looping.

Capa Dimensional

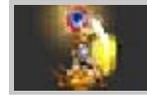
Desaparece e teletransporta-se em qualquer direção. Para atacar, prima o botão quando reaparecer.

Pit

Arco da Palutena

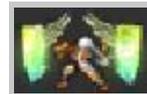
Dispara uma flecha que pode ser guiada. Pode apontar o arco para cima enquanto carrega o ataque.

Braçal Upperdash

Investe em frente e executa um uppercut se houver adversários por perto. Pode repelir projéteis.

Poder de Voo

Voa muito alto. Pode escolher a direção de voo enquanto carrega o ataque.

Orbitars Guardiães

Os Orbitars repelem projéteis e tiros e protegem o Pit à frente e atrás, mas podem ser destruídos.

Samus (Armadura Zero)

Paralisador

Dispara um tiro de energia que paralisa adversários e que pode ser carregado.

Chicote de Plasma

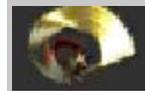
Ataca os adversários com um chicote de energia. Muito útil para se agarrar a bermas.

Pontapé com Propulsão

Salta no ar, atinge os adversários várias vezes e termina com um pontapé rotativo.

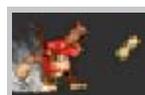
Salto Mortal

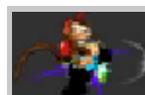
Salta pelo ar. Se aterrar num adversário no fim do ataque, irá enterrá-lo.

31 Ike/Charizard/Diddy Kong

Charizard
Lança-Chamas
Cospe fogo contra os adversários, mas diminui o alcance à medida que utiliza o ataque.
Fogo Massivo
Um lançamento lateral explosivo, que lhe causa danos, bem como aos inimigos.
Voo
Sobe em espiral pelo ar, atingindo várias vezes os adversários no caminho.
Quebra-Rochas
Cabeceia uma rocha, espalhando os fragmentos. Tanto a cabeçada como os fragmentos causam danos.

Diddy Kong

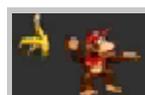
Dispara--Amendoins

O dispara-amendoins do Diddy. Se o carregar demasiado, poderá explodir-lhe nas mãos!

Salto-Macaco

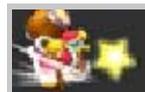
Salta para a frente e agarra-se a quem atingir ou, se premir o botão novamente, dá um pontapé.

Impulso de Barris a Jato

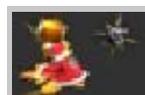
Impulsiona para o ar. Carregue o ataque para chegar ainda mais longe! Se for atacado, perderá os barris.

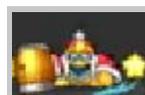
Casca de Banana

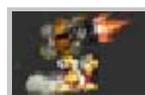
Lança uma casca de banana para trás, fazendo escorregar os adversários.

King Dedede

Aspirar

Aspira adversários e permite-lhe cuspi-los como estrelas.

Lançamento de Goldo

Lança um Goldo. Se o adversário o atacar no momento certo, pode lançá-lo de volta.

Supersalto Dedede

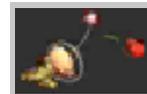
Um grande salto, seguido de uma queda violenta. Mova-se para cima para interromper o ataque.

Martelo a Jato

Um golpe de martelo que pode carregar, mesmo em movimento. Se demorar muito, causar-lhe-á danos.

Olimar

Arrancar Pikmin

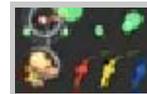
Arranca até três Pikmin na seguinte ordem: vermelho, amarelo, azul, branco e roxo.

Lançamento de Pikmin

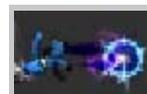
Lança Pikmin que se agarram aos adversários, exceto os roxos, que atacam sem os agarrar.

Pikmin Alados

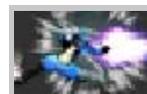
Transporta o Olimar pelo ar, podendo mudar de direção livremente. Voará menos se tiver mais Pikmin consigo.

Reagrupamento de Pikmin

Reagrupa e altera a ordem dos Pikmin. Também lhe confere superarmadura temporariamente.

Lucario

Aurasfera

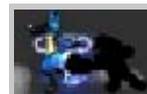
Carrega uma esfera de energia que pode causar danos enquanto é carregada. Prima novamente o botão para a lançar.

Onda de Energia

Um murro de energia concentrada. Se o inimigo estiver perto, é possível agarrá-lo.

Impulsão Veloz

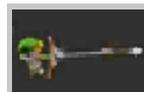
Uma subida vertiginosa com um ataque no final. Pode mudar de direção no ar.

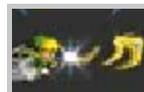
Equipa Dupla

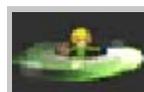
Esquiva-se dos ataques inimigos. Se o utilizar no momento certo, contra-atacará com um pontapé voador.

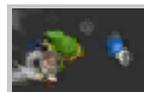
33 Link Toon/Habitante/Instrutora

Link Cartoon

Arco do Herói (B)

Dispara uma flecha com o arco. Carregue o ataque para aumentar a potência e o alcance.

Bumerangue (◀○▶ + B)

Causa danos na ida e na volta e pode ser lançado na diagonal.

Ataque Circular (▲○ + B)

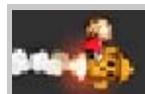
Rodopia com a espada em punho, podendo atingir os adversários mais do que uma vez. Pode ser carregado.

Bomba (○▼ + B)

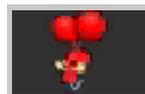
Surge uma bomba pronta a ser atirada. Esta explode após alguns instantes ou quando atinge algo.

Habitante

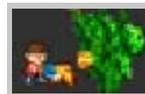
Pôr no Bolso

Apanha um item ou projétil. Prima novamente o botão para o tirar do bolso.

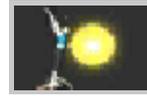
Foguete Lloid

Lança o Lloid para a frente como um foguetão. Mantenha premido o botão para o montar.

Viagem de Balão

Os balões do chapéu ajudam o lutador a controlar o voo, mas podem rebentar.

Rachar Lenha

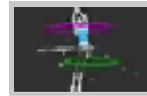
Plante uma semente, regue-a e corte a árvore. Também pode usar o machado para atacar inimigos.

Instrutora do Wii Fit

Saudação ao Sol

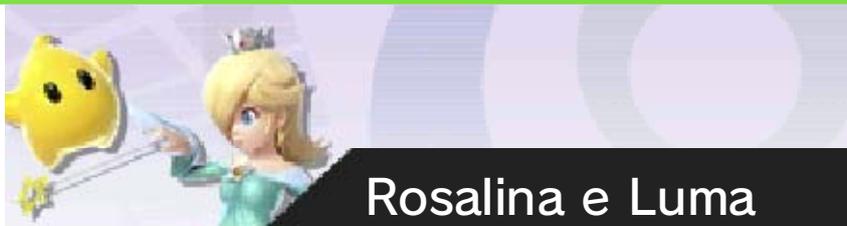
Uma bola de energia que cura um pouco quando carregada ao máximo. Prima novamente para a lançar para a frente.

Cabeceamento

Cabeceia uma bola de futebol. Prima novamente o botão e solte-o no momento certo de cabecear.

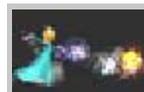
Aros Coloridos

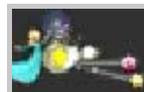
Os aros sobem pelo ar e atingem os adversários. Prima repetidamente o botão para subir mais alto.

Respiração Profunda

Se premir o botão no momento certo, o lutador recupera e o seu poder de arremesso aumenta.

34 Rosalina/Little Mac/Greninja

Rosalina e Luma

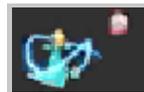
Disparo Luma
Ⓑ

Lança a Luma em frente. Prima o botão novamente para a Luma voltar. O ataque pode ser carregado.

Estrelinhas
◀○▶ + Ⓑ

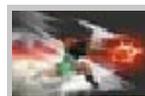
A Luma dispara três estrelinhas em frente, mesmo que esteja longe da Rosalina.

Estrela-Canhão
▲○ + Ⓑ

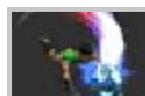
Lança-se para o ar na diagonal. Pode alterar ligeiramente a direção.

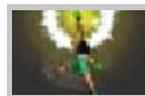
Campo Gravitacional
○▼ + Ⓑ

Atrai itens e projéteis na direção do lutador e, ao fazê-lo, provoca danos nos inimigos.

Little Mac

Direto

Prima o botão para carregar o ataque e prima-o de novo para executar um poderoso soco frontal.

Soco Elétrico

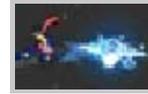
Salta sobre o inimigo, evitando ataques vindos de baixo, e dá um soco. Prima novamente o botão para atacar antes.

Quebra-Maxilares

Gira sobre si mesmo e executa um soco vertical que atinge inimigos várias vezes.

Contra-Ataque Surpresa

Quando executado no momento certo, esquiva-se de um ataque e contra-ataca com um uppercut.

Greninja

Shuriken de Água

Lança um shuriken de água para a frente. Carregue-o para que este seja ainda maior!

Sombra Traiçoeira

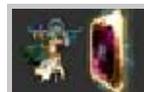
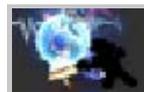
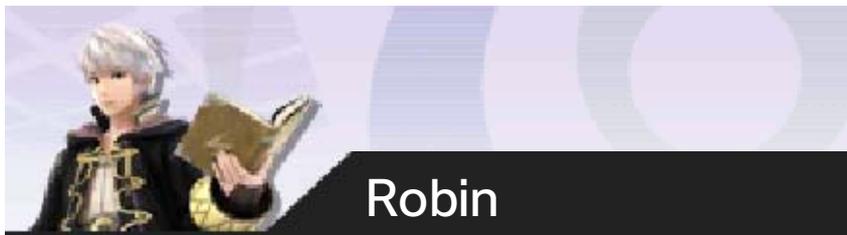
Uma sombra que surge no solo, à sua frente. Solte o botão para alcançar e atacar!

Bomba de Água

Lança um poderoso jato de água que o impulsiona na direção que escolher.

Substituto

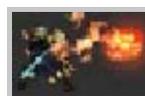
Esquive-se de um ataque inimigo invocando um substituto e contra-ataque em força.

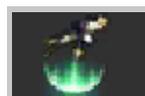
Palutena/Robin/Shulk

Robin

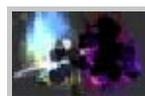
Raio

Lança um relâmpago. Carregue-o para lançar feitiços como o Elerraio, Arquirraio e Thoron.

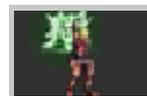
Arquifogo

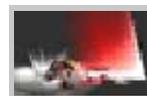
Lança um feitiço que provoca uma coluna de chamas no solo. A sua utilização é limitada.

Elevento

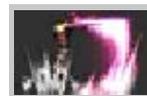
Lança o Elevento para baixo duas vezes, impulsionando o lutador no ar. A sua utilização é limitada.

Nosferatu

Lança um feitiço que encurrala e provoca danos nos adversários, mas regenera o lutador.

Shulk

Técnicas da Monado

Ativa uma das cinco técnicas da Monado. Cada uma apresenta diferentes vantagens em combate.

Golpe Dorsal

Salta em frente e executa um poderoso golpe com a espada. Para mais danos, atinja o inimigo pelas costas.

Golpe Aéreo

Lança o inimigo no ar com um golpe ascendente. Pode executar um golpe extra em pleno ar.

Premonição

Esquiva-se habilmente de um ataque inimigo e executa um rápido contra-ataque.

36 Sonic/Mega Man/PAC-MAN

Sonic

Ataque Teleguiado

Salta no ar para um ataque teleguiado em direção ao lutador mais próximo (se detetar algum).

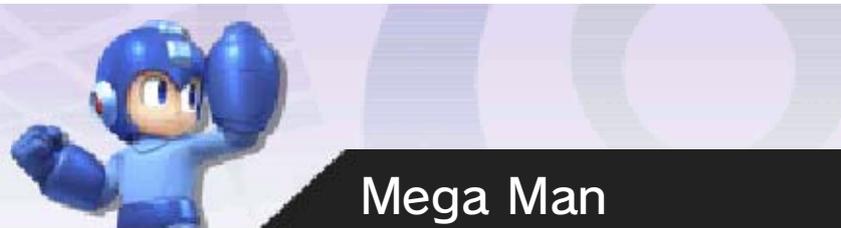
Ataque Giratório

Rebola em frente a alta velocidade. Pode alterar a direção do ataque, carregá-lo ou combiná-lo com outros.

Salto-Mola

Surge uma mola que, se cair no solo, pode ser utilizada por outros.

Carga Giratória

Como o Ataque Giratório, mas sem salto no início. Prima rapidamente o botão para aumentar a potência.

Mega Man

Serra Metálica

A serra giratória do Metal Man, que atravessa os inimigos. Pode escolher a sua trajetória.

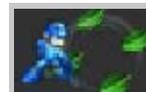
Bomba Aderente

A arma do Crash Man dispara uma bomba que se cola ao inimigo antes de explodir.

Mola do Rush

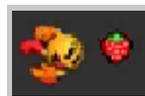
Invoca o Rush, o fiel cão do Mega Man, que este usa como trampolim para saltar.

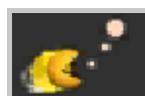
Escudo de Folhas

O escudo rotativo do Wood Man, que provoca danos em inimigos próximos. Ataque novamente para disparar as folhas.

PAC-MAN

Fruta de Bónus

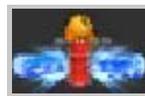
Ⓑ

Invoca frutos que pode lançar contra os inimigos. Nem todos são lá muito comestíveis...

Drageia Especial

Invoca drageias, terminando com uma drageia especial que faz com que o PAC-MAN recue.

Pac-Salto

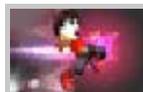
Invoca um trampolim que o lança pelo ar e que permite saltar mais duas vezes.

Boca de Incêndio

Invoca uma boca de incêndio que dispara jatos de água poderosos e afasta os inimigos.

Bola de Ferro

Apesar de não atingir grandes distâncias nem ressaltar muito, esta bola de ferro causa um grande impacto.

Assalto Relâmpago

Desfere uma série de pontapés a alta velocidade, seguidos de um uppercut.

Pontapé Acrobático

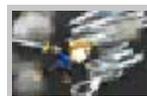
Executa um salto mortal que lança adversários pelo ar e, de seguida, atinge-os de novo na queda.

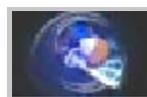
Cabeçada a Pique

O lutador lança-se ao ar e cai de cabeça para baixo contra um adversário para o enterrar.

Mii Espadachim

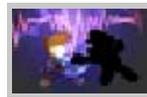
Golpe Tornado

Cria um tornado destruidor com um golpe rápido de espada.

Assalto Aéreo

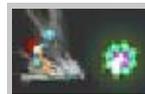
Um salto giratório com a espada em punho que pode ser carregado. Atinja um inimigo para o enviar pelos ares!

Espada-Cometa

Um golpe rápido ascendente seguido de uma estocada firme em direção ao solo.

Contra-Ataque Cortante

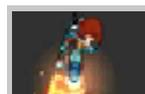
O poder do contra-ataque dependerá da intensidade do ataque que bloquear.

Mii Artilheiro

Esfera de Plasma

Carrega um poderoso projétil de plasma. Pode dispará-lo em qualquer momento ou usar o escudo para o interromper.

Coluna de Fogo

Dispara um tiro na diagonal para baixo, que causa um pequeno incêndio no solo.

Salto Lunar

Um salto impulsionado por um disparo contra o solo, que também causa alguns danos aos adversários.

Ecorrefletor

Cria uma barreira que reflete projéteis inimigos, tornando-os ainda mais poderosos.

38 Informações de Contacto

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: www.nintendo.com

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: support.nintendo.com